

# Super Futebol

---



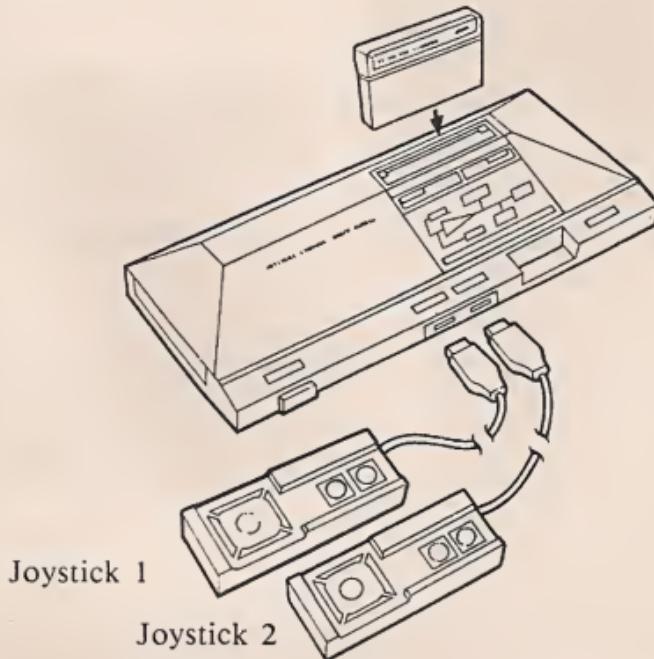
TECToy



# Como colocar o cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o Master System está desligado.
2. Coloque o cartucho do SUPER FUTEBOL no console (Veja a figura), conforme o manual do Master System.
3. Ligue o Master System. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado.
4. Para 1 Jogador: aperte o Botão 1 no Joystick 1.  
Para 2 Jogadores: aperte o Botão 2 no Joystick 2.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o Master System estiver ligado!



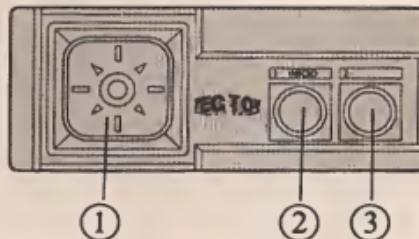
# E vamos a mais uma Copa do Mundo!

Você será o “técnico” de uma das oito seleções nacionais de futebol deste sensacional campeonato. Para conquistar a Copa, basta você ajudar seus craques a passar, driblar e chutar, abrindo caminho para a vitória. Mas, como todo técnico de experiência, você sabe que não basta atacar. É preciso, também, ser bom e rápido na defesa, protegendo muito bem sua própria meta. Agora, ponha seu time em campo e sinta as incríveis emoções da maior Copa do Mundo de sua vida!

## Começando

Antes de começar a jogar, estude atentamente cada uma das funções desempenhadas pelo seu Joystick  
Acompanhe, na figura, a localização dos controles:

- ① Botão D (controle de direção)
- ② Botão 1 (início)
- ③ Botão 2



Agora, vamos ver quais as funções de cada botão.

# Funções elementares

## O que faz o Botão D

- Trabalha em 8 diferentes direções
- Movimenta os jogadores no campo
- Guia a direção da bola
- Dá os dribles
- Trava a ação do jogador contrário
- Intercepta a bola

## O que faz o Botão 1

- Efetua chutes com a bola parada
- Chuta a gol, com bola rasteira ou pelo alto
- Bate tiro de meta

## O que faz o Botão 2

- Passa a bola
- Faz arremesso lateral
- Bate escanteio
- Centra a bola (para dentro da grande área)

## O que mais fazem os Botões 1 e 2

- Escolhem os times
- Iniciam o jogo

## Lance por lance

Agora que você já sabe como realizar cada movimento, aprenda, a seguir, as ações do jogo. Note que os jogadores que podem sair jogando são os indicados por uma seta, que aparece sobre suas respectivas cabeças.

### O drible

Seu jogador poderá fazer um drible na direção que você quiser. É só apertar o Botão D na direção desejada.

### O passe

Para passar a bola, em qualquer direção, é preciso que haja um jogador em condições de receber o passe. Esse jogador será indicado por uma seta, colocada junto ao jogador que está com a bola.



Usando o seu Botão D, você pode mudar a posição e a direção em que vão esses dois jogadores, o que está com a bola e o que vai recebê-la. Assim, o que vai receber a bola avança junto com o companheiro que a detém.

Uma vez alcançada a posição onde você quer fazer o passe, aperte o Botão D na direção desejada e, ao mesmo tempo, aperte o Botão 2.

## Chutes de bola parada

O pontapé inicial é executado apertando-se o Botão 1.

Durante o jogo, chutes longos ou curtos, efetuados com a bola parada, podem ser feitos apertando-se o Botão 1. Tais chutes irão sempre em direção ao gol contrário, qualquer que seja a posição ou a direção dos jogadores. Portanto, não é necessário guiar a bola com o Botão D. Toda a operação é executada pelo Botão 1.

Ao ler as instruções da Disputa de Pênaltis você notará que, na cobrança de um pênalti, a direção do chute é feita de um modo um pouquinho diferente.

## Tiros a gol

Quando vir na tela a meta adversária, você já está em condições de chutar a gol.

Nesse momento, você se encontra na zona de tiro e o seu jogador, que detém a bola, poderá chutar na direção indicada por uma seta branca.



A seta branca se movimenta acima da cabeça do goleiro e determina a direção da bola.

Espere até que a seta indique uma brecha, entre o goleiro e as traves. Nesse preciso momento, aperte o Botão 1 para chutar a bola.

Se seu jogador, que vai chutar a gol, estiver próximo da meta contrária e a direção indicada pela seta não apresenta brecha, passe a bola para outro jogador em melhor posição.

Se a bola for passada a um jogador que estiver fora da grande área, ele poderá chutar pelo alto em direção ao gol. Para isso, aperte o Botão 1. A bola viajará segundo a direção indicada pela seta.

Este tipo de chute poderá encobrir o goleiro, furando o bloqueio diante da meta. Assim, toda vez que a grande área adversária estiver bem defendida, tente o chute pelo alto.

## **Arremesso lateral**

Se a bola sai pelas linhas laterais do campo, a bola será recolocada em jogo pelo jogador do time contrário que estiver mais próximo do lance. Com o Botão D, escolhe-se o jogador que receberá a bola do arremesso lateral.

## **Cobrança de escanteio**

Se a bola é colocada pela linha de fundo por um jogador do time atacado, o time atacante tem direito a cobrar um escanteio.

O jogador, que estiver em condições de cobrar o escanteio,

será automaticamente colocado no local da cobrança, isto é, na marca do escanteio.

Para escolher o jogador que vai receber a bola do escanteio, aperte o Botão D na direção do jogador desejado. A seguir, aperte o Botão 2 para seu jogador receber a bola do escanteio.

Neste nosso jogo, gol olímpico *não vale!* Quer dizer, num escanteio você tem, necessariamente, que dar a bola para outro jogador chutar a gol.

### **Tiro de meta**

Quando o time atacante chuta a bola pela linha de fundo, a defesa repõe a bola em jogo com um tiro de meta.

A bola e o jogador que baterá o tiro de meta serão colocados automaticamente em posição para a cobrança.

Você pode controlar a direção da bola, apertando o Botão D. Ao mesmo tempo, pode escolher entre passar a bola (apertando o Botão 1) ou chutá-la (apertando o Botão 2).

### **Tranco**

Quando um jogador controla a bola com os pés, ele pode receber um tranco do adversário.

Aplica-se o tranco, utilizando-se o Botão D para movimentar um jogador na direção do adversário que controla a bola com os pés. O tranco será aplicado automaticamente.

## Defesa do goleiro

Para fazer o goleiro defender a bola, basta apertar o Botão D, dirigindo o goleiro na direção da bola.

Depois de agarrar a bola, ele pode soltá-la.

É só você apertar o Botão D, para dirigir a bola, apertando, logo em seguida, o Botão 1 ou 2.

Se o goleiro se embolar todo com os adversários dentro da pequena área, o atacante contrário poderá roubar a bola.

## Assuma o comando!

As instruções seguintes servirão para colocar você por dentro do funcionamento do SUPER FUTEBOL.

## Escolha de jogo

Há duas escolhas possíveis no SUPER FUTEBOL, tanto para 1 Jogador, como para 2 Jogadores. A tela do seu MASTER SYSTEM mostra o seguinte:

1 Player Game (Jogo para 1 Jogador)

2 Player Game (Jogo para 2 Jogadores)

1 Player Soccer Game

Penalty Kicks Contest (Disputa de Pênaltis para 1 Jogador)

2 Player Soccer Game

Penalty Kicks Contest (Disputa de Pênaltis para 2 Jogadores)

Para escolher o seu nível de jogo, movimente o Botão D, para cima e para baixo, até decidir sua preferência. Depois,

aperte o Botão 1 no Joystick 1, se for um jogo para só 1 Jogador; ou então, aperte o Botão 2 do mesmo Joystick 1, se for um jogo para 2 Jogadores.

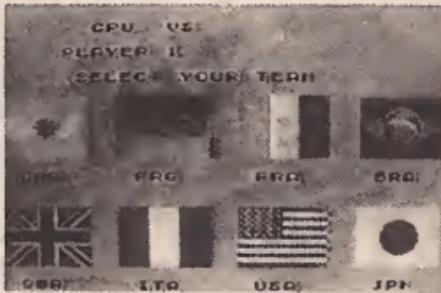
## 1 Jogador ou 2 Jogadores?

Há poucas diferenças entre este dois tipos de jogo. A saída e a forma de jogar são semelhantes.

Quando só há 1 Jogador, ele joga contra o próprio MASTER SYSTEM. Com 2 Jogadores, um joga contra o outro.

## Escolha o seu time!

Você pode escolher qualquer uma das oito Seleções Nacionais que disputam esta Copa do Mundo.



Quando as bandeiras dos oito países aparecerem na tela, use o Botão D para fazer a sua escolha, movimentando o Cursor B (para cima ou para baixo, para a direita ou para a esquerda), até situá-lo junto à bandeira do país escolhido.

As oito seleções estão divididas em 4 grupos. Cada grupo tem duas seleções. A distribuição pelos grupos obedece à capacidade técnica de cada equipe.

Grupo 1: ARGENTINA e ALEMANHA OCIDENTAL

Grupo 2: FRANÇA e BRASIL

Grupo 3: GRĀ-BRETANHA e ITÁLIA

Grupo 4: ESTADOS UNIDOS e JAPÃO

Ao escolher a sua Seleção, verifique se a respectiva bandeira está cercada por uma moldura branca. Se estiver, é só apertar o Botão 1 e a sua escolha está completada.

Se o jogo é só de 1 Jogador, então ele é que escolherá também a seleção do MASTER SYSTEM. O procedimento é o mesmo. Se o jogo é de 2 Jogadores, o Jogador 2 escolhe o seu time do mesmo jeito.

Antes do início de cada partida, será tocado o hino nacional do país que cada seleção representa. Se quiser interromper a execução do hino, aperte novamente o Botão 1. Após a escolha das duas seleções que vão disputar a partida, as bandeiras desaparecem da tela e são substituídas pelos jogadores em campo. Fixe bem as cores da sua equipe, para facilitar o seu trabalho durante o jogo.

## O campo

Dadas as grandes dimensões do campo, não é possível vê-lo inteiro na tela. A parte visível representa 1/6 da dimensão total do gramado. À medida que a bola se movimenta pelo campo, este irá sendo mostrado na tela.

# As duas grandes atrações do SUPER FUTEBOL: o jogo normal e a Disputa de Pênaltis

## O jogo normal

Veja, agora, como o placar é movimentado, como é marcado o tempo de jogo e as regras que devem ser respeitadas.

## Primeiro o placar com a pontuação

A marcação de pontos do SUPER FUTEBOL é a mesma do futebol comum.

- Cada gol equivale a 1 ponto.
- O gol é marcado quando a bola ultrapassa a linha de gol.
- Também é válido o gol-contra, isto é, o gol marcado pelo defensor contra sua própria meta.

## Quem vence

Vence o jogo quem tiver marcado o maior número de pontos, ao fim do tempo de jogo.

Se houver empate, haverá uma Disputa de Pênaltis.

A imagem que anuncia essa disputa aparece na tela e, então, é só seguir as instruções que estão mais adiante neste folheto, sob o título “Disputa de Pênaltis”.

## O “relógio” do jogo

O “relógio” que marca o tempo do jogo aparece na parte superior direita da tela. À medida que o jogo avança, a área preta do “relógio” aumenta, indicando o tempo que já passou. Quando 3/4 do mostrador do relógio já estiverem preenchidos de preto, isso significa que o primeiro tempo de jogo terminou.

O mesmo tipo de marcação servirá para indicar o tempo na segunda fase do jogo.



## As regras do jogo

### **Pontapé inicial**

Após a escolha dos times, a imagem do pontapé inicial aparece na tela.

O pontapé inicial será dado pelo time do lado esquerdo da tela.

O pontapé inicial do primeiro tempo será executado pelo Jogador 1 (Joystick 1).

O pontapé inicial do segundo tempo será executado pelo Jogador 2 (Joystick 2) ou pelo próprio MASTER SYSTEM, quando se tratar de partida operada apenas por 1 Jogador.

## Impedimento

- Quando houver menos de dois defensores entre um atacante seu e a linha de fundo, existindo, ao mesmo tempo, outros atacantes seus colocados *atrás* daqueles defensores, isso significa que seu time está em impedimento.
- O sinal que indica o impedimento aparecerá automaticamente na tela e o jogo pára. Ele será reiniciado com um tiro livre, executado por um jogador da defesa, no mesmo local onde o impedimento foi assinalado.

## Disputa de pênaltis

Toda vez que um jogo terminar empatado, haverá uma Disputa de Pênaltis para apurar o vencedor do jogo. Assim que o jogo chega ao fim, com igualdade no marcador, a imagem da Disputa de Pênaltis aparece automaticamente na tela.



A Disputa de Pênaltis, que é bastante divertida, também pode ser realizada independentemente do resultado do jogo normal. É só você selecionar a imagem na tela.

## A execução dos pênaltis

A zona destinada aos chutes dos pênaltis está dividida em duas partes: a grande área e a pequena área, ou área da meta. Por sua vez, cada uma dessas duas áreas possui cinco subdivisões.

Para bater o pênalti deve-se apertar o Botão D, usando a direção que se quiser para a bola.

Se você apertar o Botão 1 simultaneamente com o Botão D, a bola vai na direção desejada no interior da grande área. Se não apertar o Botão 1, a bola caminhará na mesma direção, porém alcançando a pequena área.

Se é você que vai tentar defender o pênalti, pode bloquear a bola movimentando o goleiro na direção dela. Para isso, é só apertar o Botão 1, ao mesmo tempo em que aperta o Botão D.

## A pontuação

Na Disputa de Pênaltis, após uma partida normal, só serão contados os pontos resultantes dos pênaltis convertidos em gol; os gols eventualmente marcados no tempo regulamentar não serão contados.

- Cada time cobra 5 pênaltis, através de 5 diferentes jogadores. A Disputa termina quando os 10 pênaltis forem cobrados, ou então quando um dos lados chegar a uma vantagem de pontos que o outro lado não conseguirá desfazer, mesmo que converta todos os demais pênaltis que ainda lhe restam.

Se todos os cobradores convertem os pênaltis em gol, registrando-se assim um empate, haverá uma cobrança extra.

## A cobrança extra

Cada equipe terá direito de cobrar um novo pênalti cada uma, até acontecer um desempate, ou seja: até um dos lados deixar de converter em gol uma de suas cobranças.

## Marcador de pontos

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

# Marcador de pontos

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

# Marcador de pontos

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

# Marcador de pontos

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

# Marcador de pontos

|        |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |

## CUIDADOS ESPECIAIS COM O CARTUCHO

Utilize-o somente no Master System.

Para um bom desempenho siga estes conselhos:

- ① Não molhe o cartucho, nem o deixe exposto diretamente à luz solar.
- ② Não coloque o cartucho próximo de lugares com altas temperaturas.
- ③ Evite deixá-lo cair.
- ④ Não tente abrí-lo pois, em caso de violação, você perderá a garantia.
- ⑤ Não limpe o cartucho com nenhum produto químico (álcool, benzina, etc.). Se precisar, limpe-o cuidadosamente com um pano umedecido com água.
- ⑥ Não ponha nenhum objeto dentro do cartucho.
- ⑦ Após o uso, guarde-o em local seguro.



## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.



**TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000  
Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038.  
TELEFONE: (011) 261-5797

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS